Année scolaire 2011/2012

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN…







Circonscriptions de Dieppe Est, Dieppe Ouest, Eu, Neufchâtel et Saint-Valéry-en-Caux

Descriptif du projet d'écriture
PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN

<table>
<tr><td colspan="2">Public concerné : élèves de la GS au CM2</td></tr>
<tr><td colspan="2">
Ce projet allie à la fois « maîtrise de la langue », « littérature », « production d'écrits » et TICE

Il permet de :
• Mettre en œuvre les objectifs et compétences du B2I inscrits au B.O
• De mettre en place des stratégies adaptées à des contraintes d'écriture et ainsi de répondre aux exigences du B.O n°3 du 19/06/08
o <u>CYCLE 1 : Découvrir l'écrit - Se familiariser avec l'écrit - Contribuer à l'écriture d'un texte</u>
- Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble).
o <u>CYCLE 2 : Ecriture</u>
- Concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente, puis plusieurs, puis un texte narratif ou explicatif de 5 à 10 lignes.
- Relire sa production et la corriger ; corriger en fonction des indications données un texte copié ou rédigé de manière autonome
o <u>CYCLE 3 : Français – rédaction</u>
- Maîtriser la cohérence des temps dans un récit d'une dizaine de lignes.
- Rédiger différents types de textes d'au moins deux paragraphes en veillant à leur cohérence, en évitant les répétitions, et en respectant les contraintes syntaxiques et orthographiques ainsi que la ponctuation.
- Écrire un texte de type poétique en obéissant à une ou plusieurs consignes précises

Ce projet vous donnera :
- un cadre temporel □ ce projet exige de respecter les dates données
- un support □ une contrainte d'écriture est associée à chaque envoi

Les modes d'organisation sont laissés à la discrétion des enseignants : travail individuel, par binômes, par groupes…
</td></tr>
<tr><td>De janvier à mai

Semaine 1, janvier
Semaine 2, janvier
Semaine 3, mars
Semaine 4, avril
Semaine 5, mai</td>
<td>Cette production écrite se fera à plusieurs mains :
- le 1er lundi, vous recevrez un incipit (début de texte) et vous rédigerez le début de votre histoire. Les incipit sont différents suivant le niveau de classe.
- le 2ème lundi, votre texte sera « passé » à une autre classe qui devra le continuer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous)
- le 3ème lundi, ce nouveau texte est passé à une 3ème classe qui devra le continuer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous)
- le 4ème lundi, ce nouveau texte est passé à une 4ème classe qui devra le continuer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous)
- le 5ème lundi, ce nouveau texte est passé à une 5ème classe qui devra le terminer en respectant une contrainte d'écriture (la même pour tous)</td></tr>
<tr><td>Et après…</td><td>L'ensemble des textes sera compilé par niveau de classe puis diffusé sur le site de circonscription.</td></tr>
</table>

ORGANISATION DU FONCTIONNEMENT

Incipit GS/CP/CE1	**La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…** **Il (Elle) marche ; il (elle) sait qu'il (elle) doit arriver avant la nuit !**

Vous recevrez le texte le…	**La contrainte sera…**	**Vous envoyez votre texte à la classe suivante le…**
Lundi 9 janvier 2012	A partir de l'incipit que vous découvrez, commencez l'histoire en introduisant un héros que vous choisirez parmi vos lectures de classe. Vous préciserez ce qu'il fait dans la forêt.	Vendredi 27 janvier 2012
Lundi 30 janvier 2012	***Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais attention, vous devrez introduire un objet que le héros trouvera. L'objet sera encore emballé, accompagné de son mode d'emploi.*** ***Vous devrez donc donner un nom à l'objet, donner sa définition et écrire son mode d'emploi.***	Vendredi 24 février 2012
Lundi 12 mars 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros rencontrera un personnage que vous décrirez en utilisant les trois adjectifs suivants : bavard (e), ventru(e), paresseux(se) Vous écrirez un dialogue entre votre héros et ce personnage.	Vendredi 30 mars 2012
Lundi 2 avril 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros devra dire une formule magique que vous écrirez sous forme de poésie	Vendredi 20 avril 2012
Lundi 7 mai 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte et terminez-le par cette phrase : *« Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit. »*	Vous enverrez le texte que vous aurez terminé au plus tard le vendredi 25 mai 2012 à : MS/GS myriam.patte1@ac-rouen.fr GS brigitte.roux@ac-rouen.fr CP brigitte.barthelemy@ac-rouen.fr CE1 odile.fleury@ac-rouen.fr CE2 francoise.delage@ac-rouen.fr CM1/CM2 helene.canu@ac-rouen.fr

<table>
<tr><th colspan="2">Présentation des classes</th><th>Suggestions</th></tr>
<tr><td>Semaine du 28 novembre au 2 décembre</td><td>Chaque classe se présente à la classe qui recevra ses textes</td><td rowspan="2">En ce qui concerne le support de présentation
Utiliser des procédés « classiques » ou plus « actuels » :
- Ecrire avec papier/crayon et poster la ou les lettres timbrées
- Ecrire par le biais de la messagerie électronique de l'école
- Créer une page sur le site de l'école
- Créer une page dans le journal scolaire de l'école
- Enregistrer oralement sa présentation et la graver sur un CD

En ce qui concerne la forme de la présentation
- Elle peut être individuelle ; chaque élève se présente et apparaissent donc des données plus personnelles
- Elle peut être collective. Toute la classe écrit et se présente ; on aura donc des données plus scolaires
- Elle peut être uniquement écrite
- Elle peut inclure des photos et/ou des portraits dessinés (lien avec les arts visuels)
La description de la ville, du quartier ou du village où est située l'école paraît indispensable.

En ce qui concerne le genre «correspondance »
Observer le fonctionnement d'une correspondance
- En vous rendant sur le site Télémaque (Scéren Créteil), vous aurez accès à une large bibliographie d'ouvrages épistolaires « Lettres et correspondance » http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/comite/epistolaire-bibli.htm dont certains sont certainement présents dans vos classes ou bibliothèques
- Sur ce même site, une fiche pédagogique propose des suggestions d'activités http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/comite/epistolaire.htm</td></tr>
<tr><td>Semaine du 5 décembre au 9 décembre</td><td>Chaque classe répond à la classe
qui lui a écrit, c'est-à-dire la classe dont elle reçoit les textes</td></tr>
</table>

Vous recevrez le texte le…	La contrainte sera…	Suggestions
Lundi 9 janvier 2012	A partir de l'incipit que vous découvrez, commencez l'histoire en introduisant un héros que vous choisirez parmi vos lectures de classe. Vous préciserez ce qu'il fait dans la forêt.	**AU SUJET DU CONTE ET DE LA NOTION DE HEROS** A - **Pour classer les personnages de vos histoires**, voir sur le site http://elisabeth.kennel.perso.neuf.fr/les_personnages_des_contes.htm « Les personnages de contes » - Typologie des personnages - Quelques personnages en particulier : o Les fées o Les enfants o Les femmes o Les maris o Les animaux B – **Pour approfondir les connaissances des élèves sur les contes de fées,** voir sur le site de la BnF « Il était une fois les contes de fées » http://expositions.bnf.fr/contes/index.htm Avec, entre autres… - Les ingrédients (espace/temps, héros et famille, bestiaire, fées et sorcières, ogres et nains, objets magiques, épreuves, morale) http://expositions.bnf.fr/contes/arret/ingre/index.htm C - **Pour approfondir la notion de Héros,** se rendre sur le site de la BnF « HEROS, d'Achille à Zidane » http://classes.bnf.fr/heros/index.htm - Le modèle héroïque de l'imagination : un socle symbolique - Les séquences du "modèle héroïque" - Le héros et l'univers féminin - Du héros guerrier au héros civilisateur - Le héros aristocratique - Le héros antique et la cité - Le héros médiéval (le saint, le preux, le roi) - Le héros classique, de la Renaissance à la fin des Lumières - La construction des héros nationaux (de la Révolution à l'Empire, le rôle de l'historien, la Grande Guerre, la concurrence des héros, les héros résistants) - Les héros dans un univers mondialisé (le mineur de fond, héros du collectivisme - le héros messianique - le héros humanitaire - le héros aventurier - la gâchette - le battant- le guitar hero - le superhéros - le héros médiéval-fantastique) - Le corps ravi de l'héroïne - Le héros de demain **AU SUJET DE L'ACTION** Le héros doit arriver avant la nuit : - chercher où il doit arriver : sa maison, une autre maison… - chercher pourquoi : rentrer, rencontrer quelqu'un, aller chercher quelque chose… - chercher pourquoi il doit arriver avant la nuit : éviter les brigands, les loups… **AU SUJET DU LIEU** Débattre : que vous inspire la forêt ? Relever ce que l'on peut faire dans la forêt : couper du bois, se promener, ramasser des champignons, cueillir des fleurs… **Trouver un lien entre le début de l'histoire, et l'apparition de ce héros issu de vos lectures.**

Vous recevrez le texte le…	La contrainte sera…	Suggestions
Lundi 30 janvier 2012	*Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais attention, vous devrez introduire un objet que le héros trouvera. L'objet sera encore emballé, accompagné de son mode d'emploi. Vous devrez donc donner un nom à l'objet, donner sa définition et écrire son mode d'emploi.*	**POINT DE VUE** Qu'est-ce que cet objet ? on peut se placer de deux manières : - celui qui sait ce qu'est cet objet - celui qui ne sait pas ce qu'est cet objet **AU SUJET DE L'OBJET** **Avant de le connaître** - Ses caractéristiques physiques : gros, petit, lourd, léger, encombrant… - Son apparence ; il est emballé pour : être protégé (feuille à bulles), être offert (papier cadeau), être une œuvre d'art (Christo et Jeanne Claude http://fr.wikipedia.org/wiki/Christo_et_Jeanne-Claude), être caché (sous des feuilles, des branchages) Une fois qu'il a été découvert - on répertorie tous les verbes qui peuvent se rapporter à cet objet (cet objet sert à …, à …) - on le décrit

		LA DEFINITION Observer des définitions dans le dictionnaire ou dans les imagiers : apporter du lexique, catégoriser et utiliser des compléments de GN Voir le dictionnaire des écoliers http://eduscol.education.fr/cid53098/participez-avec-votre-classe-dictionnaire-des-ecoliers.html **LE MODE D'EMPLOI** Apporter et lire des modes d'emploi En repérer les invariants : verbes à l'infinitif…, schémas légendés…. **Trouver un lien entre le début de l'histoire, l'apparition du personnage, la trouvaille de l'objet et son mode d'emploi**

Vous recevrez le texte le…	**La contrainte sera…**	**Suggestions**
Lundi 12 mars 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros rencontrera un personnage que vous décrirez en utilisant les trois adjectifs suivants : bavard (e), ventru(e), paresseux(se) Vous écrirez un dialogue entre votre héros et ce personnage.	**AU SUJET DU NOUVEAU PERSONNAGE** Est-il réel ? - choisir si c'est une femme, un homme, un enfant - le décrire en incorporant les 3 adjectifs Est-il imaginaire ? - inventorier les personnages imaginaires rencontrés dans les ouvrages : nains, ogres, fées… - le décrie en incorporant les 3 adjectifs **AU SUJET DES ADJECTIFS** Pré requis : Mettre en évidence la notion d'**adjectif** - en jouant à qualifier des objets, des personnages (animaux, …), des lieux - en mettant à disposition des dictionnaires dont le dictionnaire des adjectifs - en listant les adjectifs rencontrés au cours d'autres lectures dans des portraits physiques et moraux de personnages, dans des descriptions de lieux - en cherchant les définitions des adjectifs proposés, mais aussi des synonymes, sur Internet dans Le Dictionnaire de la Langue Française par exemple - en recherchant dans les contes du patrimoine ou d'autres lectures, les personnages à qui pourraient correspondre les trois adjectifs proposés enfin d'en dégager les traits essentiels o bavard o ventru o paresseux Pour les cycles 3, se donner une contrainte supplémentaire : choisir en premier le genre et le nombre de l'adjectif qui induira le nom auquel il se rapporte. **AU SUJET DE LA RENCONTRE** Chercher dans les lectures de la classe des rencontres entre deux personnages : Le Petit Chaperon Rouge et le Loup, Le Chat Botté et l'Ogre… Observer les dialogues **Trouver un lien entre le début de l'histoire, l'apparition du personnage, l'objet et son mode d'emploi et la rencontre avec ce nouveau personnage**

Vous recevrez le texte le…	**La contrainte sera…**	**Suggestions**
Lundi 2 avril 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte mais maintenant votre héros devra dire une formule magique que vous écrirez sous forme de poésie	**AU SUJET DE LA FORMULE MAGIQUE** - relever des formulettes dans des textes : Chaperon Rouge (bobinette cherra), Blanche neige (Miroir, miroir, dis-moi qui est la plus belle)… dans les films : Ali Baba et les 40 voleurs (Sésame Ouvre-toi !) - lire des comptines, formulettes rimées - travailler sur les allitérations (rapport entre formulette et effet produit – utiliser des « fff » pour faire le bruit du vent) - inventer des formulettes pour… (ouvrir la porte, faire apparaître un objet) Pourquoi le héros dit-il une formule magique ? pour transformer une chose ou une personne, pour empêcher une personne de nuire…. **AU SUJET DE LA POESIE** Repérer les invariants possibles : rimes, répétition de mots, même début de phrase….

		ABRACADABRA ABRACADABR ABRACADAB ABRACADA ABRACAD ABRACA ABRAC ABRA ABR AB A Observer des calligrammes **COMMENT PROCEDER ?** Comment : - En s'appuyant sur : la dictée à l'adulte et l'écriture autonome, l'oral (collectif), l'oral (adulte/élève), l'écrit autonome au CE1, le texte très court et le texte plus long. - En exploitant des images isolées, des poèmes à la structure simple que l'on peut imiter, (une matrice), les structures phoniques de la langue, les rimes, les assonances, le rythme, les jeux de langue… Les aides : - Une imprégnation quotidienne de lectures, de contes, de poèmes, de chants (lecture magistrale), une consigne précise, des affichages, des aides (permanentes ou ponctuelles) : listes de mots dont on va se servir, mots invariables, premières conjugaisons, imagiers etc…, une incitation à l'écriture, par l'émotion (une image, une photo…), à la manière de, créer un réservoir de mots, faire des cueillettes de mots qui tintent, qui crissent…, La réécriture : Assez difficile au cycle 2, le maître, en tout cas, doit avoir en tête les quatre opérations possibles de la réécriture (ajouter, remplacer, supprimer, déplacer, très difficile au cycle 2). **Trouver un lien entre le début de l'histoire, l'apparition du personnage, l'objet et son mode d'emploi, la rencontre avec ce nouveau personnage et la formule magique**

Vous recevrez le texte le…	**La contrainte sera…**	**Suggestions**
Lundi 7 mai 2012	Vous venez de recevoir le début d'un texte écrit par une autre classe. Continuez ce texte et terminez-le par cette phrase : *« Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit. »*	Pour que la fin de votre texte soit en cohérence avec les quatre premiers chapitres écrits par les classes précédentes, il vous faut relire entièrement le texte plusieurs fois afin de bien vous en imprégner puis : - Nommer les personnages, les lieux, les actions (si besoin, dessiner, légender…) - Tracer la chronologie (placer les événements sur une frise du temps) - Faire apparaître les liens de causalité (il se passe ceci parce que…) - Vérifier que la fin de l'histoire fait bien écho à l'incipit
Vous enverrez le texte que vous aurez terminé au plus tard le vendredi 25 mai 2012 à : **MS/GS** myriam.patte1@ac-rouen.fr **GS** brigitte.roux@ac-rouen.fr **CP** odile.fleury@ac-rouen.fr **CE1** odile.fleury@ac-rouen.fr **CE2** francoise.delage@ac-rouen.fr **CM1 et CM2** helene.canu@ac-rouen.fr		

CLASSES ENGAGEES DANS CE PROJET

Niveau	Ecole	Enseignant	Classe	Nbre d'élèves	circo
CP	EE Ouainville 02 35 97 87 79 0760503j@ac-rouen.fr	Emmanuelle LEBOURG	5GS/14CP	19	StVal
	EE Gaillefontaine 02.35.90.91.50 0761422h@ac-rouen.fr	Patricia LEPELTIER	CP		Neuf.
	EM Neufmarché 02 35 09 64 77 0762435j@ac-rouen.fr	Nadine HELLEU	GS/CP		Neuf.
	EP Néville 02 35 97 07 94 0761161z@ac-rouen.fr	Didier BEAUFILS	15CP/12CE1	27	StVal
	EP Pierrecourt 02 35 94 18 58 0760604u@ac-rouen.fr	Anne-Sophie JOIGNANT	MS6/4GS/9CP	13	Eu
	EE Lemonnier-Franqueville St Pierre 02.35.80.23.92 0762482k@ac-rouen.fr annie-pierre.linol@laposte.net	Annie-Pierre LINOL	24 CP	24	Maromme

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CP
Nom de la première école : Ecole primaire de Néville Nom de la deuxième école : Ecole primaire de Pierrecourt. Nom de la troisième école : Ecole primaire de Franqueville Nom de la quatrième école : EE Rémi Blondel, Ouainville Nom de la cinquième école : Ecole élémentaire Hoche, Gaillefontaine

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas… Zibulka la sorcière marche ; elle sait qu'elle doit arriver avant la nuit ! Tout en marchant, elle cueille des fleurs, ramasse des fruits des bois et des champignons. Elle se dirige vers la maison de sa grand-mère pour partager un repas avec elle. Elle a froid aussi et elle a hâte d'y être pour se réchauffer. Et surtout, elle veut arriver avant la nuit pour éviter les voleurs.

Soudain, Zibulka marche sur un carton. Elle le déballe et voit un écran avec le mot « télévision ». Elle trouve un morceau de papier avec le mode d'emploi du mystérieux objet. Elle lit que la télévision sert à regarder des films et des dessins animés, puis découvre comment s'en servir:

- Pour allumer la télévision, appuyer sur le gros bouton rouge.
- Pour changer les chaînes, utiliser la télécommande en appuyant sur les boutons avec des chiffres.
- Pour monter le son, appuyer sur le bouton où l'on voit le « + » et pour baisser le son, appuyer sur le « - ».
- Pour éteindre la télévision, appuyer sur le gros bouton rouge du début.

Zibulka appuie sur le bouton, quand attiré par le bruit, un ogre arrive. Il est grand, ventru, poilu et a l'air paresseux. Il s'approche de notre sorcière et lui dit :

- Quelle est cette machine diabolique ?
- C'est une télé !
- Comment ces gens sont-ils entrés dans la boîte ?

Etonnée par cet ogre bavard, Zibulka décide de se moquer de lui.

- Je les ai transformés en nains et si tu m'ennuies, c'est ce qui va t'arriver

-Tu ne me fais pas peur sale sorcière !

Alors la sorcière, de mauvaise humeur, sort sa baguette magique et fait des gestes dans tous les sens.

Voici les mots qui sortent de sa bouche :

Je ne suis pas « cracra »...,
Abracadabra,
Transforme-toi en rat !
Rat d'égout,
Rat dégoûtant !

A ces mots l'ogre devient un gros rat ventru et poilu qui se sauve dans les fourrés.

Zibulka décide de faire un cadeau à sa grand-mère. Elle pense que sa grand-mère sera contente si elle lui donne la télévision.

Mais comment transporter cette grosse machine ? Tout à coup, elle voit le museau du rat qui sort de derrière les fougères.

D'un coup de baguette magique, elle fait avancer le rat jusqu'à elle, puis elle installe la TV sur le dos du rat et reprend sa route.

En sortant de la forêt, elle tombe nez à nez avec trois brigands. Zibulka sort sa baguette magique et transforme les trois voleurs en trois lapins. Personne ne lui volera sa télévision !

Zibulka arrive enfin chez sa grand-mère. Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit.

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN … CP
Nom de la première école : Ecole Jean Moulin Neuf marché Nom de la deuxième école : Ecole de Néville. Nom de la troisième école : Ecole de Pierrecourt Nom de la quatrième école : Ecole de Franqueville Nom de la cinquième école : EE Rémi Blondel, Ouainville

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Le petit bonhomme de pain d'épices marche; il sait qu'il doit arriver avant la nuit à la maison de la vieille et du vieux. La nuit, dans la forêt le loup le mangerait.
Le petit bonhomme de pain d'épice est dans la forêt pour ramasser des champignons pour les manger et des fleurs pour la petite. Mais il est perdu car il est allé trop loin...
Le petit bonhomme de pain d'épice cherche comment il va pouvoir retrouver son chemin. En regardant derrière un buisson, il trouve un paquet enveloppé d'un papier à bulles, il l'ouvre et découvre une boussole... Il prend le mode d'emploi qui est à côté pour comprendre comment on l'utilise. Il lit : une boussole est un objet qui sert à retrouver son chemin, il faut la faire tourner pour que l'aiguille colorée soit vers le nord.
Soudain, il entend du bruit, un grand bruit. Il voit un ogre ventru. L'ogre avance vers le petit bonhomme de pain d'épice avec un air mécontent. Il lui hurle :
« C'est ma boussole ! Tu l'as trouvé où ? Rends-la-moi ! »
Le Petit Bonhomme de pain d'épice répond calmement :
« Si tu veux la boussole, tu me donnes deux euros ».
L'ogre se met en colère et lui crie :
« Je n'ai pas d'argent, je suis trop paresseux et je ne veux pas travailler ».
Le Petit Bonhomme de pain d'épice se dit que si ce monstre n'était pas aussi bavard en questions et en réponses, cela fait longtemps qu'il aurait pu reprendre sa boussole.
Il comprend que s'il ne fait rien l'ogre va le manger. Aussitôt, il crie très fort :

Abracadabri
Devient tout petit
T'auras ta boussole
Si tu deviens casserole
Abracadabra
Deviens tout plat
Si tu veux ta boussole
Deviens un troll

A ces mots l'ogre se transforme en troll avec une petite casserole sur la tête…
Il prend la fuite et s'enfonce dans la forêt.
Le petit bonhomme de pain d'épice saisit la boussole et essaye de s'en servir. Puisque l'aiguille colorée indique le Nord, il suit cette direction. Il retrouve rapidement le chemin de sa maison...Tout est bien qui finit bien...
Dans la classe, on entend, alors, monter le bruit des mains : le conteur termine son histoire et le public l'applaudit...

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CP
Nom de la première école : Ecole élémentaire Hoche Gaillefontaine Nom de la deuxième école : Ecole maternelle Jean Moulin Neuf Marché Nom de la troisième école : Ecole de Néville Nom de la quatrième école : Ecole de Pierrecourt Nom de la cinquième école : Ecole de Franqueville St Pierre

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Elle marche, elle sait qu'elle doit arriver avant la nuit.
Mais c'est l'hiver, la gentille et belle fée clochette habillée de vert marche dans l'immense forêt enneigée. Le chemin est blanc de neige, la tempête souffle, la fée clochette s'enfonce dans la neige et glisse sur le verglas. Elle marche sur le chemin qui n'en finit pas. Elle a du mal à avancer. Elle a froid. Elle ne peut pas voler car ses ailes sont gelées. Mais elle sait qu'elle doit faire vite pour arriver avant la nuit à l'immense château coloré gardé par trois chevaliers et habité par le roi des lapins : le lapin blanc.
Le lapin blanc est l'ami de la fée clochette. Il a besoin d'elle car il a deux soucis : il court toujours après le temps et il a pour ennemi la sorcière magique : Cruella.
Cruella, la vilaine sorcière avec des boutons sur le nez et du poil au menton est toujours habillée de noir du chapeau aux souliers. Ce matin, sur son balai magique, avec l'aide de son corbeau maléfique, elle a dérobé la montre du lapin blanc.

La fée clochette continue de marcher dans la forêt, tout à coup elle voit un morceau de carton qui dépasse de la neige. Elle creuse et elle voit un grand carton marron avec une étiquette où était écrit :

Madame la sorcière Cruella
Château noir dans la forêt
00001 La forêt

Elle ouvre le carton et voit un balai avec un grand manche et des poils en paille, et un petit papier plié. Elle ouvre le petit papier et trouve le mode d'emploi pour faire voler le balai.

MODE D'EMPLOI
Pour faire voler le balai :

1. S'asseoir sur le manche du balai à califourchon
2. Le tenir avec ses deux mains bien serrées
3. Dire très fort la formule magique. » ABRACADABRA balai envole toi
4. Diriger le balai en bougeant le manche avec ses deux mains pour le conduire
5. Pour atterrir dire ABRACADABRA balai pose toi.

La fée clochette prend le balai, s'assoie à califourchon, le tient bien serré dans ses deux mains et elle dit :
« Abracadabra, balai envole toi »
Le balai s'envole avec la fée clochette. Elle monte très haut dans le ciel. Elle voit les arbres de plus en plus petits. Elle penche le balai vers le bas, heureusement elle redescend et aperçoit dans les arbres de la forêt un château.

La fée Clochette dit la formule magique : abracadabra, balai pose-toi. Elle atterrit devant la porte du château du lapin blanc. Elle descend de son balai et s'adresse à un des chevaliers.
- Est-ce je peux voir le lapin blanc ? demande-t-elle.
- Bien sûr, répond le plus ventru des chevaliers.
- Vous pouvez ouvrir les portes, s'il vous plaît ? reprend la fée.

Mais le chevalier lui répond non car il est trop paresseux.
- Je suis l'amie du lapin blanc, je veux entrer pour l'aider, il a tellement de soucis.
- Je veux bien, mais je vous accompagne pour être sûr que vous ne mentez pas, dit le chevalier.

Sur le chemin qui mène à l'endroit où se trouve le lapin blanc, le chevalier n'arrête pas de parler à la fée Clochette.
- Je vous trouve très bavard, dit-elle.
Soudain, la fée voit le lapin blanc sur le bord de la porte.
- Bonjour, mon ami, j'ai appris que la méchante Cruella a pris votre montre, je voudrais vous aider à la retrouver, dit la fée.
La fée Clochette décide de prononcer une formule magique pour récupérer la montre du lapin.
Elle cherche dans son livre magique et commence à prononcer :

Am stram bin monmon la monmon,
Am stram bin montre-toi la montre,
Am stram bin au bout du canon,
Am stram bin du lapin mignon.

Elle s'envole alors vers le château du lapin blanc pour voir si la montre est apparue au bout du canon.
Mais la montre n'est pas là. La fée décide d'aller au château de la sorcière pour la retrouver.
Elle s'approche doucement de la fenêtre et voit Cruella qui dort dans le fauteuil…
Elle entre alors et voit la montre posée sur la table .Elle la prend et s'envole avant que la sorcière ne se réveille.
Le lapin blanc est très heureux, ils organisent une grande fête dans le parc du château.
Le conteur termine son histoire et le public applaudit.

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CP
Nom de la première école : Ecole primaire publique de Pierrecourt Nom de la deuxième école : Ecole Louis Lemonnier Franqueville Nom de la troisième école : EE Rémi Blondel, Ouainville Nom de la quatrième école : EE Lazare Hoche, Gaillefontaine Nom de la cinquième école : E maternelle Neuf Marché

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Lucas marche ; il sait qu'il doit arriver avant la nuit !

C'est un jeune loup qui a perdu toute sa famille à cause des chasseurs. Il cherche à manger et s'en va vers la maison de la grand-mère du Petit Chaperon Rouge qu'il a suivi un jour. Il se dépêche avant que la nuit n'arrive car les chasseurs sont en train de traquer tous les animaux de la forêt. Soudain, il voit de la fumée et s'approche tout doucement.
Près d'un grand feu, il trouve un énorme carton emballé dans du papier bleu. Lucas ouvre la boîte et voit une étrange machine. Elle a un écran, des touches noires et clignote comme une soucoupe volante. Un message apparaît :
Bonjour Lucas,
Je suis la solution de tous tes problèmes, je suis un ORDINATEUR …voici mon mode d'emploi :
- Appuie sur le bouton rouge.
- Entre le code secret « Lucas 007 » .
-Tape ta question secrète et demande ce que tu veux.
Lucas écrit sa question :
« Peux-tu dire où se trouve le Petit Chaperon Rouge ? Car j'ai très faim et je veux le manger... »
L'ordinateur affiche la réponse :
« Va chez la grand-mère du Petit Chaperon Rouge, car elle est ventrue, et bien plus appétissante que le Petit Chaperon Rouge. Elle est très paresseuse, tu pourras la trouver dans son lit ! Et si cela ne te convient pas, elle est tellement bavarde, qu'elle te dira où trouver à manger à l'abri des chasseurs. »
Lucas se rend chez la grand-mère et toque à la porte. Celle-ci s'ouvre :
- Bonjour jeune loup, je t'attendais ! dit la grand-mère.
- Bonjour grand-mère. J'ai très faim, je mangerais bien le Petit Chaperon Rouge! Est-il chez toi?
- Va au village, tu le trouveras sous la tente, près du chêne.
- Merci et au revoir grand-mère... dit le loup en prenant la direction du village.
Le loup arrive devant la tente du Petit Chaperon rouge. Il demande au Petit Chaperon rouge de lui ouvrir.
- Non ! répond-elle. Je t'ouvrirai et tu pourras me manger si tu me récites un poème qui contient la formule magique de Merlin l'enchanteur.
Le loup réfléchit et il se rappelle de la formule « Hocus Pocus ». Mais le loup ne connaît pas de poème avec « Hocus Pocus ». Alors, il décide d'en écrire un. Avec un bâton, il écrit sur la terre :

Hocus Pocus
J'ai trouvé une puce
Sur les épines d'un cactus
Hocus Pocus
J'ai ramassé cette puce
J'en avais une en plus
Hocus Pocus
Avec toutes mes puces
J'ai fait une salade « Mordicus »
Hocus Pocus
Hocus Pocus

Le loup, tout fier de lui, récite son poème devant la tente du Petit Chaperon rouge…
Mais le petit chaperon rouge n'ouvre pas la porte et lui dit :
- Non ce n'est pas la formule magique. »
- Mais j'ai très faim dis-moi où je peux trouver à manger. ?

- ET bien mange de l'herbe
- Mais non je ne peux pas manger de l'herbe
- Fais-toi de la cuisine, des gâteaux, des frites des pâtes des légumes
- Je ne sais pas cuisiner peux-tu m'apprendre ?
- Je vais te donner mon livre de recettes car si je t'ouvre, tu vas me manger.

Le loup part au marché avec le gros livre de recettes et rentre chez lui préparer des frites et du poulet.

Il mange son repas et retourne voir le petit chaperon

- Merci c'était très bon je ne mangerai plus ni de grand-mère, ni de chaperon rouge, ni les trois cochons, ni Pierre, ni les 7 petites chèvres, Et je voudrais inviter tout le monde pour leur dire pardon de vouloir les manger.

Il retourne chez lui, il fait un gros gâteau, des crêpes, des spaghettis bolognaises.

Tous ses amis arrivent : les trois petits cochons, les 7 chevreaux, le petit chaperon rouge, la grand-mère, Pierre, l'agneau,

Et en voyant tout ce repas ils se mettent à applaudir

« Bravo Monsieur le loup »

PASSE LE MESSAGE A TON VOISIN… CP

Nom de la première école : Ecole louis Lemonnier Franqueville saint -pierre
Nom de la deuxième école : Ecole élémentaire Rémi BLONDEL, CP, OUAINVILLE
Nom de la troisième école : Ecole élémentaire Hoche, Gaillefontaine
Nom de la quatrième école : Ecole Jean moulin Neuf Marche
Nom de la cinquième école : Ecole de Néville

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas… Il marche ; il sait qu'il doit arriver avant la nuit !

Le prince Philippe pense à sa mission : il doit arriver avant la nuit dans un royaume voisin où vit un terrible dragon qui garde prisonnière une princesse et un trésor.

Il doit obligatoirement arriver avant la nuit car dans cette forêt habite une sorcière qui se réveille quand la lune est dans le ciel. Si elle trouve un étranger, alors elle lui tend un piège abominable …..

Philippe a du mal à avancer, la forêt est épaisse et le chemin disparaît sous les ronces.

La sorcière a tendu un piège au prince en déposant un objet sur sa route. Le prince bute sur un paquet recouvert de papier cadeau brillant. Curieux, il ramasse le paquet et ouvre la boîte. Il découvre un petit objet léger, rectangulaire, avec des touches et un écran, dans lequel on peut glisser des jeux. Le prince est content de pouvoir se distraire. Il ouvre la boîte de la console de jeux et lit le mode d'emploi. Voici ce qui est écrit :

Mode d'emploi de la console de jeux

1- Commencer par paramétrer la console :
   1-1 Allumer la console après avoir chargé sa batterie.
   1-2 Sélectionner la langue et le pays où l'on habite.
   1-3 Entrer son prénom.
2- Démarrer un jeu :
   2-1 Insérer la carte de jeux.
   2-2 Allumer la console.
   2-3 Toucher l'écran tactile.
   2-4 Démarrer le jeu.

Le gentil et beau prince Philippe lit deux fois la notice du jeu puis essaie d'allumer la console mais rien ne se passe. La console n'est pas chargée.

Le prince Philippe se demande comment charger la console dans une forêt où il n'y a pas de prise électrique.

Soudain, une forme brillante se déplace dans le ciel et vient se poser à côté du prince Philippe. C'est une fée. Elle est petite, habillée de vert et ventrue. Son gros ventre sort de son pull.

La fée regarde le prince et se met à parler :

- Bonsoir, je m'appelle Clochette. Je suis une fée et toi comment t'appelles-tu ? Que fais-tu là ? Qu'as-tu dans la main ?
- Bonsoir, moi je m'appelle Philippe. Je suis un gentil et superbe prince charmant. Je…

Le prince n'a pas le temps de finir de parler. La fée est bavarde et lui coupe la parole. Elle lui pose d'autres questions.

- D'où viens-tu ? Tu me donnes ton jeu ?
- Assez ! dit Philippe. Ecoute moi, j'ai un problème. Si tu es magique, tu dois m'aider. Il faut de l'électricité pour charger la console de jeu.
- Je ne peux pas t'aider. Je suis trop fatiguée. Je dois me reposer.
- Ah non ! Tu es paresseuse ! On n'est pas là pour dormir. Aide-moi s'il te plaît !

La fée boude puis décide d'aider le prince Philippe.

Elle se met à voler et, en volant, elle fait tomber de la poussière de fée sur la console de jeu. La console est alors rechargée.

- Merci, dit le prince Philippe. Tu peux aller te reposer maintenant.
- Au revoir, dit la fée.
- Au revoir, dit Philippe.

Aussitôt, le beau prince paramètre la console puis met un jeu à l'intérieur et commence à jouer. Mais tout à coup il est avalé par le jeu. Le prince est enfermé dans le jeu…

Dans la console le prince Philippe rencontre Mario et Luigi.

Le prince leur dit : « Aidez-moi à sortir du jeu s'il vous plaît, je dois aller délivrer la princesse du dragon »
Mario et Luigi lui répondent : Mais bien sûr, mais tu dois réciter un poème magique »
Le prince réfléchit et dit :

ABRACADABRA
Je vous donnerai du chocolat
ABRACADABRO
Je vous donnerai du gâteau
ABRACADABRI
Je vous donnerai du surimi
ABRACADABRETTE
Je vous donnerai des miettes
ABRACADABROU
Je vous donnerai un hibou
ABRACADABRANE
Je vous donnerai une banane
ABRACADABRAIN
Je vous donnerai du pain
ABRACADABRON
Je vous donnerai du melon
ABRACADROI
Pour sortir aidez moi.

Dans un éclair, le Prince Philippe sort du jeu et se retrouve au pied du château du dragon.
Il regarde et trouve une entrée secrète. Il voit un escalier, il monte les marches, il aperçoit une porte. Les clés sont à côté, il les prend et ouvre la porte. Il voit le dragon qui l'empêche de libérer la princesse. Le prince s'empare d'une épée et après un furieux combat, il finit par tuer le dragon. La voie est libre, Philippe libère la princesse. Pour le récompenser, elle partage le trésor avec lui.
Le conteur termine son histoire et le public l'applaudit.

Nom de la première école : Ecole élémentaire Rémi BLONDEL, CP, OUAINVILLE
Nom de la deuxième école : Ecole élémentaire Lazare HOCHE, CP, GAILLEFONTAINE
Nom de la troisième école : Ecole Jean Moulin Neuf Marché
Nom de la quatrième école : Ecole primaire Néville.
Nom de la cinquième école : Ecole primaire Pierrecourt

La forêt s'étend à perte de vue. Le chemin n'en finit pas…
Il marche; il sait qu'il doit arriver avant la nuit!

Le dragon de Mimi est rouge et bien plus gros qu'une baleine ! Son épine dorsale est verte comme ses mains, puis se termine bleue comme ses cornes. Sa queue finit pointue comme le bout d'une flèche. Ses dents sont pointues et ses ailes blanches. Ce dragon qui crache du feu est méchant comme un lion, capricieux, puant et boutonneux comme un champignon vénéneux! Malgré cela, Mimi a réussi à l'apprivoiser. Le dragon respecte sa maîtresse...

Il part à la recherche d'un cadeau pour l'anniversaire de Mimi. Il veut aussi ramasser, en passant par la forêt, des fleurs et quelques fruits. Il doit ramener un gâteau, et peut-être trouvera-t-il une bague sur le chemin! Mais voilà, le chemin est long, le soleil se prépare à se coucher et il ne faudrait pas arriver en retard à la fête d'anniversaire de Mimi!

La nuit tombe et le dragon marche, marche et marche encore sur le chemin. Il n'a rien trouvé et en plus il s'est perdu. Tout à coup, il aperçoit un paquet posé au pied d'un énorme chêne. C'est un joli paquet rouge qui brille dans la nuit.

Le dragon Arc-en-ciel s'approche du paquet. Il prend le paquet qu'il trouve léger, très léger. Il se demande s'il y a quelque chose à l'intérieur. Le dragon aimerait bien écraser le paquet pour voir s'il y a quelque chose dedans mais il se dit que s'il y a un objet dedans alors l'objet sera cassé. Il réfléchit…

Puis, il met le paquet près de son oreille. Il le secoue et écoute. Il entend quelque chose remuer. Il est content et se demande ce que c'est :

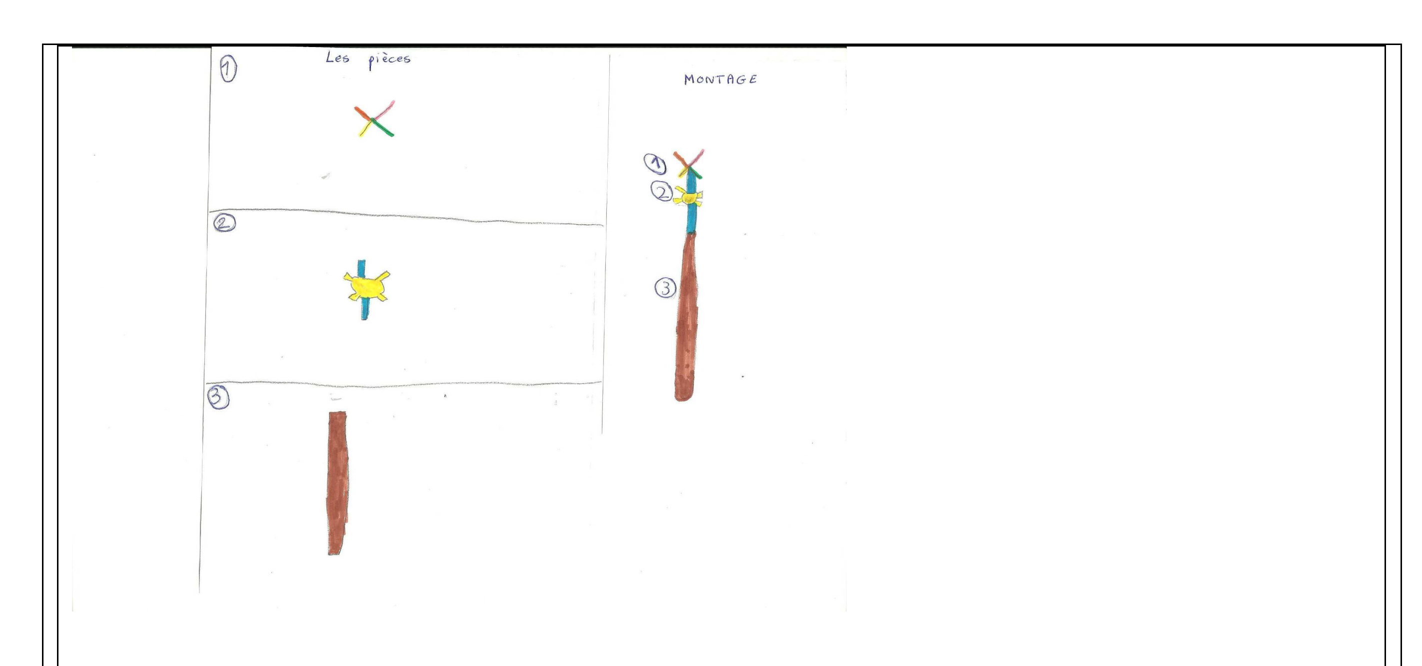
- Peut-être le gâteau d'anniversaire pour Mimi ? Mais, il se dit « c'est trop léger pour un gâteau ».
- Peut-être une bague pour Mimi ? «Non, le paquet est trop gros pour une bague ».
- Peut-être des fleurs pour Mimi ? « Non car elles seraient fanées ».
- Peut-être des fruits pour Mimi ? « Non, le paquet est trop léger ».

Le dragon n'en peut plus, alors il ouvre le paquet rouge. Il tire très fort sur le papier qui se déchire. Il voit des morceaux d'objets. Il est surpris puis il regarde au fond du paquet et il trouve la notice du GIROUCOULEUR :

Notice du Giroucouleur

- Nombre de pièces : 3

Montage : assembler les 3 pièces du Giroucouleur comme indiquer :



Fonction : il indique le chemin à prendre quand on est perdu.

- Utilisation :
  - En cas de vent : Tenir le Giroucouleur devant soi et attendre qu'il s'arrête. Suivre le chemin de la couleur qui est devant son nez.
  - S'il n'y a pas de vent : Tenir le Giroucouleur devant soi et souffler doucement dessus. Suivre le chemin de la couleur qui est devant son nez.

Arc-en-ciel, le dragon, est content, il va pouvoir retrouver son chemin. Il monte le Giroucouleur. Il le tient devant lui mais le Giroucouleur ne tourne pas. Il n'y a pas de vent…
Le dragon se souvient qu'il faut souffler. Il met le Giroucouleur devant lui, il souffle très fort et le giroucouleur se met à tourner et s'arrête sur le rouge.
Le dragon suit le chemin rouge. Derrière un arbre il rencontre un grand garçon ventru avec une veste de toutes les couleurs, mais son gros ventre déchire sa veste.
Il demande au dragon :

- Comment tu t'appelles, moi c'est lulu, Je suis content de te rencontrer, ma maman s'appelle Nathalie, mon papa c'est Franck, J'ai une petite sœur qui s'appelle France, Mon petit chien Bouffeur mange des croquettes, mon chat Bouboule adore s'amuser avec une balle, j'habite dans une cabane dans un arbre, ………
- Arrête ! il n'y a pas que toi qui doit parler tu es trop bavard, connais-tu le chemin pour aller voir mon amie Mimi c'est son anniversaire.
- Je connais le chemin mais je ne suis pas bavard, je suis fâché, tu n'es pas gentil, je ne te dirai pas le chemin, c'est mon secret, tu te débrouilles tout seul, …
- Pardon, je veux être ton ami, c'était pour rire tu n'es pas bavard
- Je te pardonne, je veux bien te montrer le chemin, mais tu dois monter avec moi dans un arbre,
- Je ne peux pas monter dans un arbre ma queue est très grosse, peux tu m'aider,
- Non je refuse de t'aider, débrouille toi tout seul,
- Vas me chercher une liane s'il te plaît ?
- Non, je ne bouge pas il faut que je me repose. je suis un garçon très occupé, mais je déteste travailler ou bouger je préfère m'amuser ou dormir

Le dragon se met en colère, il dit à lulu : « Tu es bavard, paresseux et ridicule avec ton gros ventre qui déchire ta veste, je m'en vais avant de te brûler toi et ton arbre. »
Et le dragon part rouge de colère.
En chemin, il se mit à rêver à une formule magique qui le guiderait vers la maison de Mimi.

Ri, ti, pli,
qui va m'aider à trouver la maison de Mimi ?
Ra, ta, pla,
Je voudrais aller là-bas.
Rin, tin, plin,
Où est le chemin ?
Ré, té, plé,
Chez Mimi, j'aimerais m'amuser.
Ron, ton, plon,
Est-ce que c'est encore long ?

Arc-en-ciel n'en peut plus. Il marche depuis des heures mais aucune maison n'apparaît. Alors, il décide de s'allonger pour réfléchir mais il s'endort. Soudain, il est réveillé par une musique et il a l'impression que cette musique s'approche de lui. Et il voit un défilé multicolore et joyeux avec…Mimi en tête. Le dragon crie :
« Ah ! Mimi te voilà ! je te cherche depuis des heures, je suis en retard pour ton anniversaire ! »
Mimi lui répond :
« Ce n'est pas grave, rejoins notre défilé et amusons nous jusqu'au bout de la nuit !! »
Et la petite troupe partit gaiement dans les bois, en chantant. C'est ainsi que notre gentil dragon retrouva sa petite maîtresse, dans la joie et la bonne humeur.
Le conteur termine son histoire et le public applaudit.